**ITEC DERS PLANIM**

|  |  |
| --- | --- |
| **Okul** | İnkılap İlkokulu |
| **Öğretmen** | Tuğba Çetinkaya |
| **Sınıf** | 4. Sınıf |
| **Ders** | Türkçe |
| **5. Faz Öğrenme Aktiviteleri** | Tasarım modelli öğrenme aktiviteleri |
| **Öğrenme Hikâyesi** | Eşsesli (sesteş ) Sözcüklerle ilgili oyun modelli soru hazırlama |
| **Konu** | Oyun tasarımı |
| **Ne Öğreneceğiz** | 1.1 Dilimizde kullanılan eşsesli (sesteş) sözcükleri tanır.  1.2 Eşsesli (sesteş) sözcükleri görsellerle bütünleştirir  1.3 Eşsesli (sesteş ) sözcükleri tümce içerisinde kullanır.  1.4 Eşsesli (sesteş ) sözcüklerin tümcelere nasıl anlam kattığını kavrar.  1.5 Eşsesli sözcüklerle ilgili kavram haritası oluşturur.  1.6 Oluşturdukları kavram haritasını Popplet, text2mindmap programlarına aktarır.  1.7 Eşsesli (sesteş) sözcüklerle ilgili çoktan seçmeli test hazırlar.  1.8 Hazırladığı bu testi word programına aktarır.  1.9 Hazırladığı bu testi Quizlet ve zondle programına aktarır. |
| 1. **Araçlar** | Online Araçlar: Team-Up, zondle, popplet, Youtube, weebly,  Offline Araçlar: flip kameralar, fotoğraf makinesi, mikrofon |
| 1. **Hayal Et** | * Öğrencilere dilimizde kullandığımız eşsesli (sesteş) sözcüklerden bildiklerini yazmaları istenir. * Buldukları sözcükler, ilgili gruplar içinde tartışılır. |
| 1. **Araştır** | * Eşsesli (sesteş) sözcüklerle ilgili bireysel ve grupla internet ortamından, kitaplardan ve uzmanlardan yararlanarak araştırma yaparlar. |
| 1. **Yansıt** | * Görsel veya işitsel dijital araçlar kullanarak sanal günlüklerini tutarlar. Süreçte yaşadıklarını yazılı veya dijital ortamda kayıt altına alırlar ve diğer grup arkadaşları ile paylaşmak üzere internete atarlar. Çalışmalarını Iwishyouto programını ve dijital araçlarla görsellere dönüştürürler. |
| 1. **Haritalama** | * Beyin fırtınası yaparak gruplar kavram haritası oluşturur. * Popplet, text2mindmap araçlarını kullanarak oluşturdukları kavram haritalarını dijital ortama aktarırlar. |
| 1. **Yap** | * Beyin fırtınası yolu ile tasarladıkları soruları grup içinde tartışırlar. En uygun çalışmaya karar verirler. |
| 1. **İşbirliği** | * Tasarladıkları soruları resimlerle ve videolarla kayıtlarını yaparlar. * Çalışmalarını Quizlet ve zondle programını kullanarak dijital ortama aktarırlar. |
| 1. **Yansıt** | * Yaptıkları çalışmaları sınıfa sunarlar. |
| 1. **Tekrar Yap** | * Verilen geri bildirimler doğrultusunda çalışmalarını yeniden düzenlerler. |
| 1. **Göster** | * Çalışmalarını   + Bloglarında   + Sınıf Web Sitesinde   + ITEC Facebook sayfasında   + Gerçek alanlarda (Sergi, Okul salonu, şölenlerde vb) |
| 1. **Değerlendirme** | * Beceri Temelli Öğrenme * Tasarım temelli öğrenme * Proje Tabanlı Öğrenme * İşbirliğine Dayalı Öğrenme * Sorgulama Tabanlı Öğrenme * Sunum Becerileri 10 Puan * Takım Çalışması 20 Puan * Ürün Geliştirme ve yaratıcılık 20 puan * Teknoloji Kullanımı 20 Puan * Modelleme 30 Puan |

Tuğba ÇETİNKAYA